FIASCORENZA

Préparation : chaque joueur tira au sort un mot clef dans les listes des 6 thèmes ci-dessous et écrit 6 « faits » (phrases) en lien avec chacun d'eux. Le thème « Relations » doit inclure le joueur situé à droite. Le thème « Objectifs » doit inclure le joueur situé à gauche. Il tire au sort également un nom dans la liste correspondante.

Liste des thèmes : (cf. listes page suivante pour les mots clefs associés).

1. Occupations. 2 Personnalités. 3. Lieux. 4. Objets. 5 Relations. 6. Objectifs.

Déroulement : chaque joueur prend successivement la parole au cours d'une séquence de 3mn environ (un sablier) au cours de laquelle, il décrit librement ce qui se passe : ce que son personnage voit, entend, ressent, mais aussi le décor, les événements, les autres protagonistes...

A l'issue des 3mn, le joueur (narrateur) clôture sa séquence en définissant un **conflit**.

Un conflit est une adversité intérieure ou extérieure. C'est une situation, une tension dramatique, un **point de bascule de l'histoire** qui va permettre de déterminer si le personnage aura un destin de héros ou de salaud.

Un autre joueur peut également, au cours ou à l'issue de la séquence du narrateur, provoquer un conflit s'il est en désaccord avec la narration proposée. On parle alors de duel.

Un conflit nécessite de déterminer un **enjeu**. Il peut s'agir de la mort des personnages si les joueurs l'acceptent.

On résout un conflit (ou un duel) en lançant les dés (à 6 faces). On obtient des dés en impliquant (en s'appuyant) sur des faits positifs **ou négatifs** du personnage. On ne peut pas impliquer plus de 3 dés par personnage (4 en cas d'assistance).

Résultat et lecture des dés :

- 6 = **succès**, victoire et écriture d'un fait positif,
- 5, 4, 3, 2 = **échec**, défaite et écriture d'un fait négatif,
- 1 (« As ») = **sacrifice**, victoire mais suppression d'un fait (positif ou négatif) **ou choix de la défaite**. Un fait supprimé (barré) ne peut plus être utilisé.

Résultat du D6 : 1 (« As ») > 6 > 5, 4, 3 ou 2

Un ou des « 1 » (« As ») domine(nt un ou plusieurs « 6 », qui eux-mêmes dominent un ou plusieurs « 5,4,3,2 ». On ne garde que le résultat « dominant ».

En cas d'opposition, victoire à celui qui a le « meilleur » résultat (1 > 6 > 5, 3, 2).

En cas d'égalité, victoire de celui qui a le 2ème (ou 3ème, 4ème...) meilleurs résultats.

Suites :

Chaque joueur en conflit convertit un succès ou un échec, respectivement, en un fait positif ou négatif. Chaque fait contient au moins l'un des mots clefs figurant dans la liste des thèmes (par tirage au sort).

Particularités :

- Plusieurs « As » (1) : contamination de tous les dés qui deviennent des « As » (1). On supprime autant de faits que de dés contaminés (effet catastrophe) ;
- En cas de choix de la défaite lorsque l'on a un ou plusieurs « As », écriture d'un fait **surnaturel**.
- Un joueur peut prêter assistance à un autre joueur lors d'un conflit. Il ne peut impliquer qu'un seul fait et donc n'« offrir » qu'un seul dé. Il s'expose à un retour de dé par le joueur assisté. Le joueur « aidé » lance tous les dés.
- Les « personnages » des joueurs autres que le narrateur peuvent « dialoguer » avec lui mais ce dernier reste maître de la séquence.

Hors jeu du personnage :

- Le joueur a perdu un conflit dont l'enjeu était la mort du personnage,
- Tous les faits le concernant ont été supprimés (rayés),
- 10 faits non barrés : le personnage accomplit son destin.

Fin du jeu (fin de partie) :

Tous les personnages sont hors jeu, ou plus simplement, les joueurs décident qu'il s'agit de la dernière séquence.

FIASCORENZA

1. OCCUPATIONS

1. Employé (mécano, ouvrier agricole, bibliothécaire ou domestique …)
2. Flic, sheriff, agent de sécurité ou militaire...
3. Escroc (dealer, passeur, bookmaker ou fraudeur de subventions agricoles…).
4. Notable (patron, politicien ou banquier …)
5. Journaliste (pigiste, reporter ou technicien…)
6. Artiste ou Professeur

2. PERSONNALITES

1. Arrogant ou Charmeur
2. Stressé ou Méthodique
3. Mystique ou Cartésien
4. Audacieux ou Prudent
5. Autoritaire ou Diplomate
6. Sceptique ou Confiant

3. LIEUX

1. « Main Street » »
    1. L'Eglise de la paix éternelle ou le Motel Rose
    2. Le resto-diner ou le cabinet Shafter- Hazelbrook (avocats)
    3. Tyrell Bank ou le Drug Store : pharmacie et distributeurs de boissons
    4. Le Patio, cinéma – théâtre ou le pressing automatique Quimousse
    5. Le bâtiment municipal, bureau de police, tribunal et mairie ou le fast-food
    6. Le cabinet du docteur ou la salle de billard de Bill Rivers (paris illégaux),

2. « Center Road »
    1. Le Motel Rose à la sortie de la ville ou Les appartements au dessus du Rapide, la station essence
    2. La Cartonnerie, usine d'emballages ou Le Bon Plan, concessionnaire de voitures d'occasion
    3. Au Vieux Camion, le relais routiers abandonné ou Le Centre de Soins Animaliers, un vétérinaire pour animaux de ferme
    4. Tracteurs Davenport, pneus et réparations en tout genre ou les baraquements du chantier à côté du ranch
    5. Maison Stiller, pompes funèbres (« depuis 1872 ») ou Jardins Charles Green : jardinage et excavation
    6. La vieille ferme à côté du terrain de base ball ou Le van stationné sur le parking à côté de la voie ferrée

4. OBJETS

1. Des méthamphétamines ou un drôle d'attirail de chimiste
2. Une toge du KKK et une dague à lame ondulée ou une amulette indienne
3. Un titre de propriété ou une notification d'éviction
4. Un sac de transport d'organes ou des gants couverts de sang
5. Une mallette remplie de faux dollars ou une vidéo compromettante
6. Un parchemin biblique ou un bracelet électronique à la cheville

1. Plan détaillé de la banque Tyrell ou Un pied de biche en acier
2. Une matraque électrique à bétail ou Un révolver Smith & Wesson du 19ème
3. Un sabre de cavalerie ou 2 oreilles desséchées sur une lanière crasseuse
4. Un jerrican d'essence ou un fusil de chasse avec 1 cartouche
5. Une pelle rouillée ou un bâton de dynamite
6. Un 9mn démonté ou une fiole de poison

5. RELATIONS

1. Parents (gendre, cousin, frère ou sœur…)
2. Inhabituel / Etrange (unis par un terrible secret…)
3. Collègues (professionnel, équipe sportive, paroissiens…)
4. Amicales (vieux potes, copains de trips, grandis dans la ferme voisine, bénévoles…)
5. Rivaux (amoureux, de boulot, …)
6. Criminelles

6. OBJECTIFS

1. Régler ses comptes ou expier ses crimes
2. Devenir riche (légalement ou illégalement) ou être blanchi
3. Obtenir le respect (de ce bled, de vous-même, d'un proche) ou Obtenir la vérité
4. Sortir de ce deal ou Intégrer (une entreprise, une famille, un cénacle occulte…)
5. Sauter ou se faire sauter
6. Se venger ou Récupérer (un objet, une personne, une réputation…).

Noms :

1. Bentley, Loyd ou Lerner - Camélia, Janet ou Crystal 2. Larry, Scott ou Fletcher - Swann, Edna ou Sybil 3. Milton, Neil ou Bundy - Térésa, Jill ou Sally 4. Harris, Mickey ou Dwight - Dita, Lauren ou Cassandre 5. Bill, Ralph, Russel - Lena, Nina ou Page 6. Lewis, Wilson, Gordon - Kathleen, Shirley ou Kelly